Guia de intervenções

MAT103NUM01 / Contando de 2 em 2 - jogando com trilhas.

Possíveis dificuldades na realização da atividade	**Intervenções**
- Perceber que também deverá ser contada a casa vazia da trilha.	Ao movimentar o seu marcador, o aluno deverá passá-lo sobre duas casas, mesmo que uma delas esteja vazia. O aluno precisa compreender que o número 2, neste caso, é o elemento ordenador, pois ao contar, segue de um para outro numa sequência ordenadamente estabelecida.
- Compreender que para esta trilha não basta mover o marcador apenas de 1 em 1.	Discutir com a turma que para brincar com esta trilha é obrigatório seguir o número marcado na face do dado, sendo o 2, contar de 2 em 2. Isso irá favorecer a ampliação da contagem de 1 em 1, para outras formas de agrupamentos, superando a relação da correspondência de 1 em 1. Neste momento o professor será o mediador do conhecimento, estimulando o aluno a compreender e a realizar contagens em diferentes agrupamentos contribuindo para a construção da ideia de que outros agrupamentos poderão facilitar a contagem, como no caso, de 2 em 2.
- Saber esperar a sua vez quando tirar o número 1 na face do dado.	O professor deverá orientar para as regras do jogo: FACE 1 - PERDE A VEZ. FACE 2 - ANDA 2 CASAS.

Opção 2

Possíveis erros dos alunos	**Intervenções**
- Mover o dado contando o marcador na saída e não a partir dela.	Ajudar o aluno a perceber que contamos “a partir de”. Então, ao lançar o dado e iniciar a movimentação do marcador, devemos seguir a partir da saída, ou seja, contar 2 movimentos depois do local onde está posicionado o dado.
- Andar apenas 1 casa.	O aluno poderá pensar que a casa vazia não deverá ser considerada no momento da movimentação do marcador. Faz-se necessária a intervenção do professor esclarecendo essa situação.
- Confundir a regra sobre os dados.	Demonstrar e lembrar que a face com o número 1 do dado não permite o movimento do marcador, e que na face 2 , o jogador terá que mover seu marcador contando duas casas.
- Andar somente sobre os números existentes na trilha, ou seja, mover o marcador duas vezes, mas contando apenas sobre as casas preenchidas.	Retomar a regra com o aluno ou pedir a ajuda de um colega que tenha compreendido para explicar. Abordar a situação de forma a esclarecer, dentro de uma linguagem simples para a criança, que numa sequência numérica há uma organização que deverá ser seguida (conservação da série numérica - princípio da ordinalidade). Contar os elementos dados (determinados) sem que algum seja ignorado, deixado para trás ou contado mais de uma vez. Levá-lo a compreender que fazendo dessa forma, mover o marcador somente nas casas preenchidas, ele estará deixando para trás casas que representam números na trilha. Questione o aluno porque ele fez assim, peça para explicar o que pensou. É importante nesse momento, o

	professor ter o cuidado para não dizer se a resposta está correta ou errada, mas tentar estimular o aluno a perceber por conta própria o que desconsiderou para andar pela trilha, que nenhuma casa poderá ser deixada para trás. Para algumas crianças ainda é difícil manter a relação contagem objeto, sem repetição ou sem contar mais de uma vez o mesmo objeto. Faz parte do processo de aprender e amadurecer. Quanto mais atividades e jogos puderem ter e usar a contagem para resolver problemas do dia a dia, melhor será para a construção do pensamento lógico-matemático. Incentive também a troca de pontos de vista entre as crianças, deixando que se posicionem sobre o que acham a respeito da situação apresentada. Veja se algum aluno fez diferente e quer compartilhar o modo como pensou. "O conhecimento lógico-matemático tem sua origem no interior da mente da criança que constrói relações e as sobrepõe aos objetos" (kamii, 1995).

Sugestão de referência bibliográfica para o professor:

KAMII, Constance. Aritmética: Novas perspectivas: implicações na teoria de Piaget - tradução: Marcelo Cestari T. Lellis - 4ª ed. Campinas, S P: Papirus, 1995.